```
                    ┌──────────────────────┐
                    │    public::VSImage    │
                    ├──────────────────────┤
                    │                      │
                    ├──────────────────────┤
                    │                      │
                    └──────────────────────┘
                               △
                               │
                    ┌──────────────────────┐
                    │       Texture        │
                    ├──────────────────────┤
                    │ + texfilename        │
                    │ + ismipmapped        │
                    │ + data               │
                    │ + name               │
                    │ + stage              │
                    │ + mintcoord          │
                    │ + maxtcoord          │
                    │ + original           │
                    │ + bound              │
                    │ + boundSizeX         │
                    │ and 6 more...        │
                    ├──────────────────────┤
                    │ + FileNotFound()     │
                    │ + checkold()         │
                    │ + modold()           │
                    │ + setold()           │
                    │ + checkbad()         │
                    │ + setbad()           │
                    │ + InitTexture()      │
                    │ + Bind()             │
                    │ + Texture()          │
                    │ + Texture()          │
                    │ and 30 more...       │
                    │ + Exists()           │
                    │ + Exists()           │
                    │ # Bind()             │
                    │ # UnBind()           │
                    │ # Transfer()         │
                    └──────────────────────┘
                               △
                               │
                    ┌──────────────────────┐
                    │   AnimatedTexture    │
                    ├──────────────────────┤
                    │ # numframes          │
                    │ # timeperframe       │
                    │ # active             │
                    │ # nextactive         │
                    │ # active_fraction    │
                    │ # curtime            │
                    │ # lastcurtime        │
                    │ # lastrealtime       │
                    │ # constframerate     │
                    │ # done               │
                    ├──────────────────────┤
                    │ + setTime()          │
                    │ + curTime()          │
                    │ + numFrames()        │
                    │ + framesPerSecond()  │
                    │ + numLayers()        │
                    │ + numPasses()        │
                    │ + canMultiPass()     │
                    │ + constFrameRate()   │
                    │ + AnimatedTexture()  │
                    │ + AnimatedTexture()  │
                    │ and 30 more...       │
                    │ + UpdateAllPhysics() │
                    │ + UpdateAllFrame()   │
                    │ + CreateVideoTexture()│
                    └──────────────────────┘
                               △
                               │
                    ┌──────────────────────┐
                    │      Animation       │
                    ├──────────────────────┤
                    │                      │
                    ├──────────────────────┤
                    │ + Animation()        │
                    │ + Animation()        │
                    │ + Animation()        │
                    │ + ~Animation()       │
                    │ + Draw()             │
                    │ + SetFaceCam()       │
                    │ + SetInterpolate()   │
                    │ + CalculateOrientation()│
                    │ + DrawNow()          │
                    │ + DrawNoTransform()  │
                    │ and 6 more...        │
                    │ + ProcessDrawQueue() │
                    │ + ProcessDrawQueue() │
                    │ + NeedsProcessDrawQueue()│
                    │ + ProcessFarDrawQueue()│
                    │ + NeedsProcessFarDrawQueue()│
                    └──────────────────────┘
```